

TÉRMINOS DE REFERENCIA

AREA: Programa Primeros Pasos Hacia el Éxito.

NOMBRE DE LA CONSULTORIA:

Diseño y desarrollo de la APP “*Conociendo mis emociones*” para el fortalecimiento de la capacidad de resiliencia y las cinco competencias socioemocionales a través de actividades de autorregulación emocional.

ANTECEDENTES:

Contexto:

Save the Children es una organización sin fines de lucro, apolítica y no religiosa que ha tenido presencia en El Salvador desde 1979. Actualmente Save the Children está desarrollando programas en más de ciento diez comunidades de ocho de los catorce departamentos, enfocándose en niñas, niños y sus familias, con la ejecución de proyectos de supervivencia infantil, educación inicial, salud y nutrición escolar, desarrollo de adolescentes, oportunidades económicas y respuesta a emergencias, trabajando en alianza con niñas, niños, jóvenes, padres, madres, familias, líderes comunitarios, gobierno y sociedad civil que comparten principios y enfoques institucionales.

Trabajamos para que en el año 2030: *ninguna niña y niño menor de cinco años muera por causas prevenibles, todas y todos las niñas y los niños reciban una educación básica de calidad y la violencia en contra de las niñas y niños no sea tolerada.*

Nuestra labor se rige por la Teoría del Cambio, siendo la esencia de nuestra organización, es por ello que por medio de nuestro trabajo buscamos ser innovadores, ser la voz de la niñez, crear alianzas y lograr resultados a gran escala.

Save the Children trabaja en El Salvador desde el año 1979 implementando programas con socios y aliados en las zonas más vulnerables del país. “Primeros Pasos hacia el Éxito” es nuestro programa principal con el cual buscamos que la niñez pueda alcanzar su pleno desarrollo desde el vientre materno hasta su adolescencia con intervenciones en Salud Materno Infantil, Desarrollo Infantil Temprano, Educación Básica, Salud y Nutrición Escolar y Desarrollo de Adolescentes.

También trabajamos en las áreas de medios de vida, empoderamiento económico de las familias, respuesta humanitaria, reducción del riesgo de desastres y adaptación al cambio climático.

Como Save the Children aportamos en la construcción de un mundo en que exista una gobernabilidad responsable, receptiva y transparente que garantice el ejercicio de los derechos y la voz de la niñez y la adolescencia.

Save the Children International cuenta con un componente de Educación, el cual trabaja tres áreas. Primera infancia, educación básica y fortalecimiento del área socioemocional desde el programa HEART que por sus siglas en inglés significa “*sanando y educando a través de las artes*”. Desde el componente de fortalecimiento socioemocional se busca reforzar la capacidad de resiliencia en niñas, niños y adolescentes con el objetivo de facilitar la identificación y expresión de emociones, el manejo del estrés y la adaptación a entornos problemáticos a la vez que se busca fortalecer las cinco competencias socioemocionales desde el marco de CASEL que permitan dotar a la niña, niño y adolescente de una adecuada autoconciencia, autocontrol, conciencia social, habilidades sociales y toma de decisiones.

Con el fin de facilitar el acceso a actividades para el desarrollo socioemocional y fortalecimiento de la resiliencia en el hogar, Save the Children busca el desarrollo de una aplicación móvil lúdica e interactiva para niñas, niños y adolescentes de 10 a 15 años, cuidadores primarios y secundarios y docentes que permita la realización de ejercicios de respiración y relajación, actividades de identificación y expresión de emociones y el manejo del estrés a través de videos, juegos y actividades guiadas e interactivas en las cuales las y los usuarios podrán acceder a contenidos sobre cómo reforzar la resiliencia y el área socioemocional en el hogar, qué estrategias pueden llevarse a cabo durante situaciones que generen angustia emocional y de qué forma pueden generarse espacios de autocuidado y sana convivencia en familia.

OBJETIVO GENERAL:

Elaboración e implementación de una aplicación móvil educativa para que niñas, niños y adolescentes de 10 a 15 años para que puedan fortalecer la capacidad de resiliencia y las cinco competencias socioemocionales a través de actividades de autorregulación emocional.

OBJETIVO ESPECIFICO DE LA CONSULTORIA:

- Desarrollo e implementación de una aplicación móvil para uso en sistema operativo Android, de uso Offline. y con alimentación de base de datos que contenga una serie de juegos y actividades lúdicas para niñas, niños y adolescentes de 10 a 15 años y cuidadores primarios y secundarios para el fortalecimiento de la resiliencia y las competencias socioemocionales en el hogar.
- Obtener datos y métricas que permita evaluar el impacto de la App Educativa, así como conocimiento sobre el tipo y el comportamiento de los usuarios (por ejemplo, tiempo de permanencia en la App, edades que más usan la App) de acuerdo con los protocolos de confidencialidad, salvaguarda y protección de niñez de Save the Children.

DESCRIPCIÓN DE LA CONSULTORÍA:

Plazo para creación

5 meses calendario a partir de la firma del contrato.

Alcance geográfico

Captura información de la localización de los usuarios de la APP, con ello pretendemos medir nuestro impacto a nivel municipal, departamental y de país.

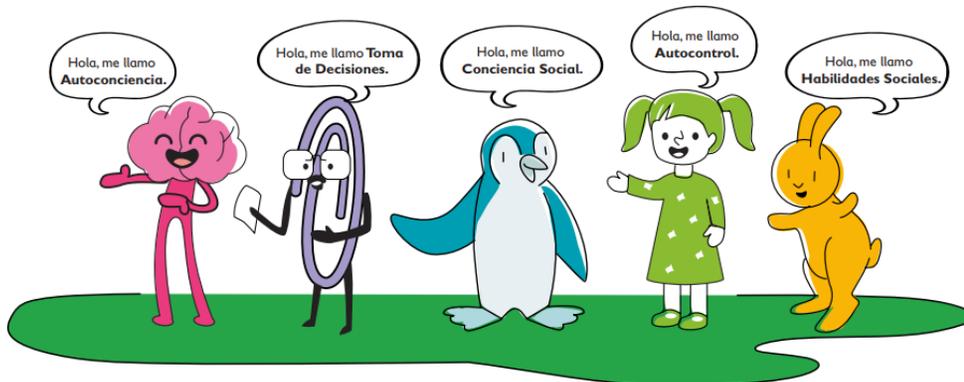
METODOLOGÍA Y PRINCIPALES ACTIVIDADES:

Principales actividades:

Se espera que la empresa consultora elabore una aplicación interactiva para teléfonos móvil y tablet con sistema Android y que su funcionamiento no necesite conexión de internet solo para las actualizaciones del sistema y base de datos. Esta App estará destinada a niñas, niños y adolescentes de 10 a 15 años, cuidadores primarios y secundarios y/o docentes, quienes encontrarán una serie de actividades lúdicas e interactivas que les permitirán el fortalecimiento de la resiliencia y las competencias socioemocionales, facilitando un espacio para el acceso y la promoción de la salud mental en el hogar.

Esta APP deberá desarrollarse en tres niveles, y cada nivel contendrá una serie de actividades que, al ser finalizadas, permitirá al usuario desbloquear el siguiente nivel. Al finalizar cada actividad se solicita que la APP entregue reconocimientos tipo trofeos o Insignias digitales para promover y estimular el uso de la APP y el desarrollo de las actividades que contiene.

Para el desarrollo de la línea gráfica de la APP se deberán retomar las ilustraciones personalizadas de las cinco competencias socioemocionales de Save the Children El Salvador:

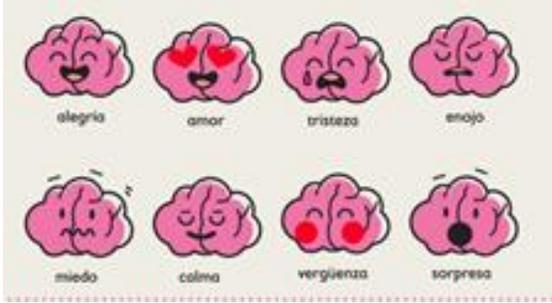


Estas ilustraciones o caricaturas son las que guiarán cada actividad contenida en la APP por cada nivel

A continuación, se detalla el contenido por cada nivel:

NIVEL	DESCRIPCIÓN
1	<ul style="list-style-type: none"> En este nivel se deberá hacer el registro del usuario, a través de un formulario sencillo que contenga:

	<p><i>*Nombre, fecha de nacimiento (esto deberá arrojar en la base de datos de la APP la edad real), sexo/Genero, departamento, municipio. Save the Children proporcionará el formulario.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • El usuario llenará un cuestionario para sondear los conocimientos en resiliencia, competencias socioemocionales, salud mental (este deberá alimentar la base de datos). Documento que será entregado por Save the Children. • Video introductorio: objetivo y contenido de la APP y presentación de los personajes que acompañaran la APP. Save the Children proporcionará este insumo. • Presentación de escala de emociones: pantalla descriptiva de qué es y para qué servirá. • Evaluación de estado emocional: cada vez que el usuario entre a la APP, deberá despegarse esta evaluación que consistirá en una paleta con las emociones básicas, que indagará cual es el estado anímico del usuario. Esta evaluación será proporcionada por Save the Children. • Actividad: <i>Gráfica de sentimientos</i>. Personaje autoconciencia guía al usuario para la realización de esta actividad (paso a paso en pantalla y con voz del personaje, guiando la actividad). Esta actividad permitirá al usuario pasar al siguiente nivel. 						
II	<p>En este segundo nivel, habrá 8 Actividades, que después de realizar cada una de ellas, se irá desbloqueando la siguiente. Al finalizar las 8 actividades, el usuario deberá desbloquear el III nivel contestando un cuestionario de conocimientos adquiridos en el nivel I y II. Este cuestionario será proporcionado por Save the Children, al igual que los videos correspondientes para algunas actividades.</p> <table border="1" data-bbox="553 1356 1507 1898"> <thead> <tr> <th data-bbox="553 1356 883 1398">Actividad</th> <th data-bbox="883 1356 1507 1398">Descripción</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="553 1398 883 1671">1: Juego “Memoria” sobre las 5 competencias socioemocionales</td> <td data-bbox="883 1398 1507 1671">*Se requerirá que antes del rompecabezas, se presente un video sobre las competencias socioemocionales que Save the Children proporcionará y posteriormente, se deberá presentar un juego de memoria sobre las 5 competencias socioemocionales y sus respectivos nombres para cada una.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="553 1671 883 1898">2: Juego “emparejas las emociones”</td> <td data-bbox="883 1671 1507 1898">Se presentará a Autoconciencia compartiendo sobre las 8 emociones básicas a los usuarios (<i>el dialogo será proporcionado por Save the Children al igual que los demás insumos requeridos para esta actividad</i>). Posteriormente, Autoconciencia solicitará al</td> </tr> </tbody> </table>	Actividad	Descripción	1: Juego “Memoria” sobre las 5 competencias socioemocionales	*Se requerirá que antes del rompecabezas, se presente un video sobre las competencias socioemocionales que Save the Children proporcionará y posteriormente, se deberá presentar un juego de memoria sobre las 5 competencias socioemocionales y sus respectivos nombres para cada una.	2: Juego “emparejas las emociones”	Se presentará a Autoconciencia compartiendo sobre las 8 emociones básicas a los usuarios (<i>el dialogo será proporcionado por Save the Children al igual que los demás insumos requeridos para esta actividad</i>). Posteriormente, Autoconciencia solicitará al
Actividad	Descripción						
1: Juego “Memoria” sobre las 5 competencias socioemocionales	*Se requerirá que antes del rompecabezas, se presente un video sobre las competencias socioemocionales que Save the Children proporcionará y posteriormente, se deberá presentar un juego de memoria sobre las 5 competencias socioemocionales y sus respectivos nombres para cada una.						
2: Juego “emparejas las emociones”	Se presentará a Autoconciencia compartiendo sobre las 8 emociones básicas a los usuarios (<i>el dialogo será proporcionado por Save the Children al igual que los demás insumos requeridos para esta actividad</i>). Posteriormente, Autoconciencia solicitará al						

		<p>usuario que empareje cada emoción con su nombre correcto: se retomará la escala de emociones del nivel I</p> 
	<p>3. Juego “Sopa de Letras del cuento Clementina ayúdame a nadar”</p>	<p>*Conciencia Social compartirá el cuento “Clementina ayúdame a nadar”. El cuento deberá aparecer en pantalla mientras Conciencia Social lo narra. Cuando el cuento finalice, Conciencia Social invitará al usuario a realizar la siguiente sopa de letras.</p> <p><i>*La sopa de letras deberá contener las siguientes palabras: Clementina, Feliz, Triste, Miedo, Lucía.</i></p>
	<p>4. Crucigrama: HEART y el manejo de estrés</p>	<p>*Se presentará un video sobre el programa HEART y el manejo del estrés, el cual será proporcionado por Save the Children. Posteriormente se presentará Toma de decisiones explicando la elaboración del crucigrama, el cual el usuario deberá resolver para pasar a la siguiente actividad.</p> <p><i>*el dialogo de Toma de decisiones será brindado por Save the Children.</i></p>
	<p>5. Rompecabezas sobre la actividad “pelotas para el estrés”</p>	<p>*Se presentará un video sobre la actividad “pelotas para el estrés, el cual será proporcionado por Save the Children. Posteriormente, se presentarán las Habilidades Sociales” compartiendole al usuario que deberá resolver el siguiente rompecabezas, el cual contiene un mensaje clave para afrontar el estrés.</p> <p><i>*Mensaje clave será compartido por Save the Children</i></p>
	<p>6. Cazando al miedo</p>	<p>Este actividad implica el desarrollo de un juego, el cual deberá presentar a Autocontrol,</p>

		<p>en un entorno de selva, cazando al “miedo”. Se deberá diseñar y desarrollar una caricatura que represente el miedo en tres escenarios de la selva: la selva como bosque tropical, un rio en la selva en donde Autocontrol deberá recorrer el rio en un bote, y el ultimo escenario será Autocontrol escalando una de las montañas en la selva.</p> <p>Autocontrol no deberá utilizar armas ni objetos cortopunzantes para cazar al miedo, sino que lo hará por medio de una bolsa. El miedo deberá ser una figura que pueda saltar, volar y caminar.</p> <p><i>*Habrá 3 intentos en cada escenario para cazar el miedo. Habrá 10 figuras de miedo a cazar en cada escenario.</i></p> <p><i>*El miedo vence a autocontrol cuando lo abraza y autocontrol se vuelve gris y desaparece.</i></p> <p><i>*El miedo es vencido cuando autocontrol lo caza en su bolsa mágica y Autocontrol cambia a colores más vivos y con más brillos y aparece una medalla en su cuello.</i></p>
	<p>7. El Laberinto de la Alegría</p>	<p>Se deberá diseñar un laberinto en donde las Habilidades Sociales deberán encontrar la montaña de la alegría. El laberinto estará lleno de diversas figuras que representaran las 8 emociones básicas.</p> <p><i>*Al encontrarse con: alegría, amor y calma, las Habilidades Sociales tendrán más combustible para su automóvil para continuar recorriendo en el laberinto.</i></p> <p><i>*Al encontrarse con: tristeza, enojo, miedo y vergüenza, estas figuras le quitaran energía y/o combustible al automóvil.</i></p> <p><i>*al encontrarse con sorpresa, las Habilidades sociales adquirirían un intento más para resolver el laberinto.</i></p> <p><i>*el laberinto se realizará en 3 intentos, si se falla en los tres, el juego estará disponible 24 horas después.</i></p>

	<p>8. Globos de enojo</p> <p>Se presentará a Autocontrol, con un arco y flecha, en un entorno silvestres despejado. Donde aparecerán diversos globos de colores. Cada globo llevará el nombre de una emoción: <i>alegría, enojo, tristeza y miedo</i>. Autocontrol deberá pinchar todos los globos con la emoción del enojo.</p> <p>*Para pasar al nivel III, autocontrol deberá acumular 100 puntos. Cada globo de enojo que pinche, es 1 punto.</p> <p>*Habrà 3 intentos para esta actividad</p> <p>*si se pinchan globos de alegría, se descontará 1 punto por globo.</p> <p>*si se pinchan globos de tristeza o miedo, autocontrol deberá llorar o tratar de esconderse hasta que un globo de enojo se presente donde se encuentre y Autocontrol lo pueda pinchar.</p> <p>Al haber completado las 8 actividades, se desbloqueará el nivel 3.</p>
<p>III</p>	<p>Para este nivel final, habrá una serie de ejercicios de:</p> <ul style="list-style-type: none"> -respiración -meditación o mindfulness -actividades guiadas. <p>Un total de 10 ejercicios y/o actividades. Algunas serán videos (4 videos con actividades para la autorregulación y relajación) y las demás actividades (6 restantes), serán actividades guiadas (en formato de video) con animaciones de las competencias socioemocionales realizando cada una de ellas.</p> <p>*el usuario deberá ir realizando una por una.</p> <p>*para ir desbloqueando cada actividad, habrá un pequeño test que el usuario deberá realizar al finalizar la actividad.</p> <p>*Al final de cada actividad y antes de resolver el test, el usuario realizará la autoevaluación emocional (paleta de emociones).</p> <p>*Al final de este nivel, el usuario encontrará un link (página web local) donde habrá diversos materiales disponibles para realizar actividades de autocuidado y expresión emocional.</p> <p><i>*Se necesita tener una “nota” previa y post test para cada evaluación o prueba ya que permitirá guardar en la BD e indicar si hubo mejora del conocimiento.</i></p>

	<p><i>Save the Children compartirá los materiales para este nivel: videos, guiones para actividades guiadas y materiales.</i></p>
<p>Otras generalidades</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sistema Operativo Android • App de uso Offline • Alimentación de base de datos: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Información por usuario: sexo, edad, localización, entre otros. <p>Debe contener un menú en donde:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ usuario pueda crear, visualizar y/o modificar su perfil ✓ usuario pueda ir visualizando su nivel de avance ✓ usuario visualice el total de niveles y actividades ✓ visualizar las insignias ganadas. ✓ ✓ Usuario pueda contactar a IT para soporte o a responsable de APP para retroalimentación. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Empresa consultora deberá crear un manual del usuario y de administrador. ▪ Empresa consultora deberá dar un entrenamiento para el uso de la APP. ▪ Programación estructurada y comentada para mayor facilidad de mantenimiento. ▪ Entrega de Código Fuentes y Carta de Garantía de APP. ▪ APP disponible en PlayStore. • Considerar Webhosting para Base de Datos y códigos necesarios para el buen funcionamiento de la APP. <p><i>**Todos los derechos de propiedad serán de Save The Children Inc, incluyendo los editables y las licencias de la música utilizada.</i></p>

Actividades para desarrollar durante la prestación del servicio:

- Reunión inicial para planificación del proceso: Elaborar cronograma de actividades y procesos. Las reuniones podrán ser virtuales o presenciales según el contexto.
- Recibir capacitación sobre políticas de Save the Children Internacional, incluyendo el curso corto de protección de la niñez y normativas éticas para la evaluación.
- Revisión documental de información relacionada con los requerimientos de las actividades y enfoque del programa HEART.

- Desarrollar un mapeo o esquema conceptual con todos los requerimientos a ser incluidos en la APP para la revisión por parte de Save the Children.
- Presentación de propuesta de la APP: el documento deberá contener una propuesta creativa y línea gráfica a seguir, la cual será revisada y aprobada por Comunicaciones antes de implementarse. Para ello se compartirá el manual de marca de Save the Children.
- Reuniones de validación de la APP: contenido, plataforma, entre otros.
- Prueba piloto de la APP
- Ajustes requeridos para la APP
- Elaboración de Manual del Usuario y Administrador de la APP
- Capacitación a personal
- Capacitación para el administrador del Sistema de SC
- Puesta en marcha

PERFIL DEL CONSULTOR O CONSULTORA:

- Empresa o consultor con trayectoria comprobable en proyectos y actividades similares.
- Experiencia en el desarrollo de aplicaciones con lenguajes como Android Studio, ASP .NET, JAVA, PHP y motores de bases de datos como MySql, PostgreSQL entre otros.
- Experiencia en desarrollo de aplicaciones para SO Android.
- Presentar portafolio de APP desarrolladas y experiencias similares en el diseño, conceptualización y creación de productos similares junto a referencias de clientes.
- Conducta intachable frente a la protección integral de la niñez.

INSUMOS PROPORCIONADOS POR SAVE THE CHILDREN:

Save the Children compartirá todos los insumos necesarios para el desarrollo de las actividades y juegos que la app contendrá, incluyendo los videos, los guiones para el dialogo de algunas actividades, el manual de marca de SC, la line gráfica SEL/HEART que configurará a los personajes de las competencias socioemocionales en cada actividad, los documentos requeridos para las actividades a integrar en los diferentes niveles de la APP.

RELACIONES DE TRABAJO O SUPERVISIÓN

Los servicios profesionales serán acompañados por la oficial del programa HEART y contará con el apoyo y supervisión de la Unidad de IT y de Comunicaciones de Save the Children.

MECANISMOS DE GESTIÓN DE LA CONSULTORIA

1. Se realizará una reunión inicial vía Teams o telefónica con la coordinación del proyecto para profundizar en detalles de la consultoría y, posteriormente, se establecerán reuniones de seguimiento de forma remota. Las reuniones de seguimiento serán la oficial del programa HEART y contará con el apoyo y supervisión de la Unidad de IT y de Comunicaciones de Save the Children.

2. Todos los productos deberán ser validados por Save the Children para su aprobación final.
3. Todos los productos que surjan de la consultoría serán de uso reservado y exclusivo de Save the Children.
4. Todos los productos entregados y realizados son propiedad de Save the Children. Los productos derivados de la consultoría deben ser presentados en original impreso y una copia en digital (según aplique) con todos los recursos y documentos relacionados. Cada uno de los productos deberán tener una aprobación por escrito por parte de Save The Children para que puedan ser pasados para pago.
5. La empresa consultora se compromete a entregar acceso a herramientas, códigos fuentes y carta de garantía del producto final.

PRODUCTOS ESPERADOS DE LA CONSULTORIA:

Como resultado de las actividades encomendadas se espera obtener los siguientes productos acompañados con los respectivos medios de verificación:

Producto 1	<ul style="list-style-type: none"> • Cronograma de trabajo y calendario de entregables (*El cronograma deberá especificar un periodo de pruebas y/o validación de la App por parte del personal de Save the Children). • Propuesta conceptual para el desarrollo de la App. • Propuesta gráfica y de audio para las actividades guiadas que requieren la voz de los personajes. • Propuesta gráfica y conceptual de actividades guiadas en cada nivel (Save the Children proporcionará guiones y dialogos pero será la empresa quien elabore propuesta final)
Producto 2	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de la App • Presentación preliminar de la App. • Validación preliminar de la App.
Producto 3	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación Final de la App (*con la programación estructurada y comentada a fin de poder contar con una guía para futuros mantenimientos del mismo) • App disponible en playstore • Entregar códigos Fuentes, editables y licencias a Save the Children • Capacitar a personal uso básico de App. • Carta de Garantía de App. • Manual de usuario

CONFIDENCIALIDAD

La presente prestación por servicios profesionales tiene una cláusula de confidencialidad. Posterior a la entrega final, la persona no podrá retener copia alguna de los productos generados a partir del diagnóstico.

PLAZO DE LA CONSULTORIA:

La consultoría deberá ser desarrollada en un **plazo de 5 meses**, a partir de la firma del contrato. Se establecerá un período de 4 meses que incluirá la elaboración y presentación de la propuesta creativa y el desarrollo de la APP más 1 mes para pruebas y ajustes a partir de la retroalimentación brindada por los equipos de IT y comunicaciones de SC.

VALOR DE LA CONSULTORÍA

A Ofertar. Cabe mencionar que, si una consultoría por servicios profesionales es obtenida o ganada por una persona natural domiciliada, se le descontará el 10% correspondiente al impuesto sobre la renta y si fuese no domiciliada se le aplicará el 20% correspondiente al referido impuesto.

Nota: El pago que Save the Children, realizará en concepto de servicios profesionales por el desarrollo de la presente consultoría, para el logro de los resultados de la consultoría. Save the Children, no se hace responsable por cualquier situación legal vinculada a subcontrataciones realizadas por el consultor principal.

Se realizará una racionalidad del precio de acuerdo a la oferta técnica presentada. Se valorará en las propuestas el nivel de detalle en la propuesta técnica y su viabilidad en función de los requerimientos propuestos en estos Términos de Referencia.

Forma de pago

Producto	Porcentaje de desembolso
1	25%
2	50%
3	25%
Total	100%

CLAUSULAS ESPECIALES:

- a) Toda persona natural o jurídica que someta una oferta de trabajo a Save the Children International, debe estar consciente que asume la responsabilidad y compromiso de cumplir con las políticas de Protección Infantil, Prevención del Fraude, Código de Conducta y Política de Seguridad de SCI. Por lo tanto, deberá firmar de que ha leído y comprende las políticas antes mencionadas; así como las consecuencias que resultaren del incumplimiento de estas.
- b) Realizar el Curso de Seguridad de SCI y Salvaguarda de SCI.
- c) Todo personal del grupo consultor participará en una capacitación en Salvaguarda de la Niñez y PSEA en coordinación con Coordinadora del Proyecto y Gerencia de Talento Humano.
- d) Toda subcontratación realizada en el marco de la presente consultoría deberá cumplir los literales a y b sin excepción.
- e) SCI se reserva el derecho de investigar a cualquier persona que someta una oferta de trabajo, a fin de asegurar que se encuentra libre de cualquier causal que le excluya de ser parte del proceso.

PRESENTACIÓN DE OFERTAS

La presentación de la oferta incluye:

1. Propuesta técnica y financiera
2. Hoja de vida con atestados que comprueben la compatibilidad del Representante legal de la institución postulante, su equipo con el perfil requerido, así como imagen de DUI, NIT, Solvencia de PNC y Antecedentes Penales con menos de 90 días de emisión del postulante, Representante Legal y/o equipo consultor.
3. Anexar constancias de referencia de trabajos anteriores
4. Anexar Portafolio de proyectos o trabajos elaborados anteriormente y constancias de referencia de trabajos anteriores y o link de los mismos.
5. Fecha de envío de ofertas a más tardar el día 23 de julio al correo electrónico elsalvador.reclutamientoconsultorias@savethechildren.org hasta las 6.00 de la tarde.

CONDICIONES ADMINISTRATIVAS.

Principios Éticos y Código de Conducta: Es importante aclarar en los Términos de Referencia, que toda entidad consultora deberá conocer y firmar la aceptación de los Principios Éticos y Código de Conducta previo a la firma del contrato. Debe hacerlo al momento de aceptar la adjudicación de la consultoría.

Se solicitarán Constancias de Trabajo y Referencias laborales, Solvencia de la PNC y Antecedentes Penales previa firma de contrato, documentos requeridos a discreción de Gerencia de Talento Humano.

Todo producto e información generada es de propiedad y de uso exclusivo de Save the Children.

Impuestos: SCI, es exento de IVA.

San Salvador, 12 de julio de 2021.